

THE MEXICAN CONNECTION DEL 1: I HÄMNDENS TIMMA

ORIGINALIDÉ OCH FÖRFATTARE: MAGNUS SETER

BILD: ÅKE ROSENIUS

PRODUKTION: REGELFABRIKEN OCH RÄVSPEL, MED HJÄLP AV: DANTE ALGSTRAND, ANDERS & TOVE GILLBRING, MICHAEL LECH, MATTIAS LECH, JOAKIM JOHANSSON

Sjutton år hade gått. Stevens lutade sig mot spiselkransen, och såg ut över gården. Det hade inte varit lätt. Jämfört med att bygga upp detta hade hans flykt från den brinnande gruvan två decennier tidigare varit enkel. Men han undrade fortfarande vad som hade hänt. Och vart guldets tagit vägen. Det kanske låg kvar i den mörka grottan, tillsammans med de män som hade varit Stevens vänner. Och männen som lurat dem.

Men hade Stevens verkligen varit den enda som överlevt?

Han hade många gånger sadlat sin häst, och varit beredd att rida iväg för att en gång för alla stilla sin oro. Men någonting höll honom alltid kvar. Hans hustru, och barnen förstås. De var värda mer för honom än allt guld i världen. Särskilt i dessa oroliga tider. Han dröjde vid den öppna spisen. Knastret från den öppna elden var det enda som hördes i nattens mörka tystnad.

Sakta, utan att Stevens varken såg eller hörde, smög sig en skugga fram över taket utanför biblioteket. Tålmodigt kröp den närmare fönstret, tum för tum. Det enda som med säkerhet kunde urskiljas var den stora sombrero främlingen bar, och den tunga revolver han höll i handen.

Molnen jagade tyst fram över himlen. En olycksbådande tystnad lade sig över den lilla gården, medan elden falnade i eldstaden.

Välkommen till *The Mexican Connection (del 1): Hämnens timma*. I denna första del av *The Mexican Connection* har sjutton år gått sedan de mystiska händelserna i prologen (se *The Mexican Connection: prologen*). I skuggan av det stora inbördeskriget tar spelarna rollerna som ättlingar till förra äventyrets hjältar. Utan sin vetenskap blir rollpersonerna in-dragna i ett nät av mystiska händelser; försvunna kartor, mexikanska banditer, hänsynslösa skurkar och ett blodsbesudlat arv. Det enda som kan rädda dem är om de tänker snabbt och skjuter säkert.

Allting börjar med ett mord...

Detta äventyr forstärker mitt lilla litet experiment med de former under vilka vi spelar rollspel. Det

använder sig av tekniken att läsa upp textbitar för spelarna, men till skillnad från traditionella rollspelsäventyr kommer dessa texter att beskriva saker som rollpersonerna inte ser. Inspirationen till detta är hämtad från filmens värld, där man ofta får se scener där skurkar förbereder sig att överfalla hjältarna. På samma sätt som i filmens värld hoppas jag att detta grepp kommer att öka spänningen i äventyret.

Upplägget för äventyret är sådant att det bygger på det tidigare äventyret, men det går att spela det helt fristående. Eftersom detta är första delen i en kampanj på fyra delar, kommer en del händelser som inträffar i det här äventyret att få sin förklaring i kommande äventyr. Dessutom vill jag

inte avslöja för mycket av hela kampanjen, för att inte någon ska riskera att läsa äventyret och få upplevelsen förstörd om man vill spela något av de kommande äventyren i kampanjen. Därför kan vissa händelser och personer verka mystiska, och får ibland stå helt utan förklaring. Dessa kommer att förklaras senare i kampanjen.

ÄVENTYRETS FORM

Detta äventyr är ett ramäventyr. Det innebär att äventyret ger de ramar som rollpersonerna har att röra sig inom, och den tänkta utvecklingen av äventyret. Äventyret undviker att ge för många detaljer, eftersom det viktigaste är att spelledaren inte går ner sig för mycket i detaljer utan spelar på

historien som helhet, med dess olika scener.

Självklart kommer många spelare att hitta på egna saker som inte täcks av äventyret. Detta inträffar alltid i rollspel, och i hög grad på konvent, där uppfinningsrikedomen är enorm. I dessa fall är det upp till spelledaren att improvisera och leda tillbaks rollpersonerna till äventyret.

Äventyret är uppdelat i ett antal scener. Det hjälper spelledaren att fånga stämningen om denne tänker på dessa scener som scener i en film.

STORYN FRAMFÖR ALLT

Western lämpar sig för många olika slags spelstilar. Spelarna kan självklart välja vilken stil de vill använda, men det är viktigt storyn berättas. I detta äventyr berättas historien om en blodig händelse för sjutton år sedan som kastar sina skuggor över rollpersonernas liv. Detta leder till ett mord, och rollpersonerna måste lista ut varför detta hände, och vem som egentligen är den skyldige.

Kom ihåg att hålla ett konstant tempo, så att rollpersonerna kommer framåt i äventyret. Under inga som helst omständigheter får tempot dras ner, och stilen övergå till fri improvisation. Detta leder oftast till att spelarna tappar fokuseringen på äventyret, och i det här fallet får det inte hända. Nyckelordet i äventyret är tempo. Spelledarens ansvar är att hålla ett konstant tempo, att hela tiden ha tryck i storyn och i äventyrets händelser.

RAILROADING

Äventyret som sådant är till sin yttre form ett helt öppet äventyr. Rollpersonerna kan rida iväg vart de vill och göra sina undersökningar, och de kan prata med vem som helst. Men som alla andra rollspelsäventyr är det egentligen fråga om railroading. Det mesta som händer kommer att hända oavsett vad spelarna låter sina rollpersoner hitta på. Jag väljer

denna stil för alla mina konventsäventyr, helt enkelt eftersom vi ska ha ett tjugotal grupper som ska erbjudas i stort sett samma upplevelse.

Det är viktigt att spelledaren tänker på detta och är varsam vid växlingarna mellan scenerna. Spelarna får inte ledas in i att tro att detta är railroading. De måste tro att allt sker på grund av deras beslut. Små trick som kan användas för att ge avvärja misstankarna om railroading är att bläddra i äventyret innan du svarar på frågor som inte finns dokumenterade i texten, att slå tärningsslag för att förvirra spelarna, eller att kasta in små, korta specialhändelser som omärkligt styr rollpersonerna tillbaks in i äventyret.

SAMMANFATTNING

Äventyret utspelar sig under den senare delen av det amerikanska inbördeskriget, närmare bestämt 1864. Krigslyckan har vänt för södern, och General Sherman är på marsch mot Georgia. Spelarna spelar ättlingarna till ett gäng äventyrare som arbetade för den amerikanska armén 1847, under kriget med Mexiko. Männen utförde under mystiska omständigheter ett sista uppdrag, och endast en av dem återvände hem till Georgia.

VAD HAR HÄNT?

För sjutton år sedan klev en man som kallade sig Överste Sanders in på saloonen Silver Dollar i Nothing Gulch, Texas. Runt ett av borden satt ett gäng hårda äventyrare, som snart skulle åta sig sitt sista uppdrag. De skulle stoppa en vapentransaktion och lägga händerna på både vapnen och det guld som skulle betala varorna. Bytet skulle de överlämna åt militären, eller rättare sagt Överste Sanders.

Med hjälp av Sanders uppgifter, och utrustningen som han försåg dem med, lyckades äventyrarna kapa vapentransporten, som vaktades av förrädare inom den ame-

rikanska armén, såväl som guldtransporten, som vaktades av en mexikansk krigsherre. Förföljda av de båda grupperingarna flydde äventyrarna in i bergen, till en gammal övergiven gruva där de skulle träffa Sanders.

Överste Sanders visade sig då inte helt förvånande vara en ond man. Han förrådade äventyrarna, och i en intensiv revolverduell försökte han ta guldets vapnen, och eliminera de vittnen som fanns till hans förräderi. Samtidigt stormade mexikanerna gruvan, och den amerikanska armén började bombardera både mexikaner, skurkar och äventyrare med kanoneld. Äventyrarna blev fångade i en dödlig korseld, och endast med hjälp av en mystisk man kunde de fly djupare in i gruvan med guldets.

Vad som hände i gruvans djup är oklart, men resultatet blev en stor explosion, där både Överste Sanders, mexikanerna och fyra av äventyrarna försvann. Endast Ethan Stevens undkom, och guldets blev, såvitt man vet, kvar i grottans mörker.

VAD SKA HÄNDA?

Rollpersonerna är alltså sönerna och döttrarna till de fem äventyrarna. Deras namn är Aaron Broker, Brett Williamson, Chris Stevens, Devon Leclair och Ellie Stevens. De har växt upp tillsammans i den lilla staden Gaselle, i södra Georgia. Endast Chris och Ellie känner sin far, Ethan Stevens, eftersom han var den ende som återvände från det mexikanska kriget. Aaron, Brett och Devon var för små för att minnas när deras fäder gav sig av. Eftersom de aldrig återvände, växte de upp utan fäder, men under Ethan Stevens vakande öga.

Nu, efter sjutton år, har Ethan Stevens förflutna hunnit ikapp honom. Hämnens timma är slagen, och snart ska han plikta med sitt liv för det han gjorde i Texas. De mexikaner som blev förrådade av överste Sanders har efter

många år fått reda på att Ethan Stevens var en av de äventyrare som låg bakom stölden av guldet (hur de fick reda på detta kommer att avslöjas i del 2), och har skickat sin främsta lönnmördare för att hämnas, och för att kanske ta reda på var guldets finns.

Äventyret börjar med att Ethan Stevens blir mördad. Rollpersonerna skymtar hans mördare flyt ut i natten, utom räckhåll för dem. I kaoset på Ethans gård hittar de ett brev som avslöjar något om händelserna för sjutton år sedan. I brevet nämns en karta, men den står ingenstans att finna.

Det är nu upp till rollpersonerna att finna mördaren och kartan.

ROLLPERSONERNA

Det är alltså fem rollpersoner. De finns beskrivna på rollformulären, med alla grundegenskaper som behövs för att spela äventyret.

Rollpersonerna är mindre detaljerade än en vanlig Western-rollperson. Detta är ett måste eftersom spelarna snabbt ska kunna sätta sig in i sina rollpersoner och få en överblick över deras färdigheter och förmågor. Rollpersonerna har även en del färdigheter och utrustning som inte kommer att behövas i äventyret, men det är mest för att spelarna inte ska fokusera för hårt på just de färdigheter som ska användas.

Varje rollperson fyller en speciell roll i gruppen. Detta kallas rollpersonens kliché. Vidare har varje rollperson två utmärkande karaktärsdrag. Klichén och karaktärsdragen ges för att förenkla för spelarna när de ska sätta sig in i rollen, och för att förenkla för oss om vi ska poängbedöma spelarnas prestation

För samtliga rollpersoner gäller att deras mödrar är i livet. Rollpersonerna bor på varsin gård i närheten av varandra, men det är på Stevens gård de brukar samlas. Det kan hända att spelarna kommer att vilja uppsöka sitt hem, för att hämta något eller för

att prata med sin mor. Det är helt ok, men eftersom det inte har så mycket med äventyret att göra så bör du inte rollspela dessa händelser. Det räcker med att sumnera dem muntligt.

GÄNGET

Rollpersonerna hänger ihop i ett gäng. De har växt upp tillsammans, och är oskiljaktiga vänner. Det finns vissa slitningar inom gruppen, som kan komma till ytan under de svåra tider som väntar rollpersonerna. Men i grund och botten är de vänner, och kommer så att förbli.

Det som kommer att driva rollpersonerna i detta äventyr, och i kampanjen, är hämndbegäret, och en önskan att få veta sanningen. Tillsammans kommer de att kämpa sig igenom otaliga faror i sin jakt efter sanningen.

AARON BROKER (19 ÅR)

Son till Peter och Anna Broker. Aaron drömmer om att bli en revolverman. Han har tränat med sin fars revolver, som han fick av Ethan Stevens. Han drar snabbt, men har inte kylan som behövs för att kunna träffa rätt. I hemlighet drömmer han om att hans far var en berömd revolverman, och att han kommer att komma tillbaka till sin son en dag. Hans kliché är "Den unge hetsporren" och hans karaktärsdrag är "impulsiv" och "nonchalant".

Beskrivning: Ung och tanig, något finmig. Försöker odla mustasch, men utan egentlig framgång. Hans hår är blont och långt. Klär sig alltid i svarta kläder, med hatt och allt, och bär alltid sin fars gamla revolver i ett väloljat hölster.

BRETT WILLIAMSON (23)

Son till Charles och Ethel Williamson. Brett är en jordnära ung man. När hans far inte återvände från Mexiko uppfostrade Bretts mor sonen till en hederlig och arbetsam medborgare. Han har tagit över föräldrarnas gård, men

det har bara gått dåligt för honom, och han är skuldsatt upp över öronen. Om det inte vore för hans vänner, som hjälpt honom över åren. Bretts kliché är "Den arbetsamme sonen", och hans karaktärsdrag är "lugn" och "plikttrogen".

Beskrivning: Kraftig ung man, med svällande muskler och en smidig kropp. Han har ett vinnande leende och ett trevligt utseende. Bär helskägg och har kortklipp mörkt hår. Han går oftast klädd i praktiska arbetskläder, men har sällan hatt. Äger ett hagelgevär, men inga andra vapen.

CHRIS STEVENS (18 ÅR)

Son till Ethan och Eleanore Stevens. Chris är den yngste av syskonen Stevens. Han har hela sin uppväxt stått i sin äldre systers skugga, och har alltid känt ett behov av att hävda sig, mot Ellie och mot alla andra runt omkring honom. Chris har alltid gått in för sina sysslor med själ och hjärta, och han är en väldigt god jägare och ryttare. Trots sin stöddiga framtoning är Chris ganska osäker av sig. Hans kliché är "Den stöddige lillebrorsan", och hans karaktärsdrag är "uppstudsigt" och "osäker".

Beskrivning: En stilig ung man. Han har axellångt rött hår, men inget skägg eller någon mustasch. Han är oftast klädd i praktiska jaktkläder, och en hjortskinnsjacka han fått av sin far. Han bär alltid hatt utomhus. I sin ägo har han ett jaktgevär, och en revolver han fick av sin far på sin femtonde födelsedag.

DEVON LECLAIR (21 ÅR)

Dotter till Felmor och Sarah Leclair. Devon är en riktigt tuff ung kvinna. Hon anser att hon klarar sig lika bra som en man, och med rätta. Hennes uppväxt var tuff, och hon och hennes mor hade aldrig mycket pengar att röra sig med. För att överleva lärde sig Devon att jaga, och hon blev en mycket god skytt. Hon

upptäckte även att hon hade en fallenhet för spel och dobbel, och hon har vunnit många rundor poker på den lokala saloonen, och ett antal slagsmål. Hennes kliché är "Den viljestarka kvinnan", och hennes karaktärsdrag är "vildsint" och "äventyrlig".

Beskrivning: Devon har ett skarpt skuret ansikte, och hennes blonda hår är kortklippt. Hon är över medellängd, och en stark kvinna. Hon går alltid klädd i praktiska manskläder, och har oftast handskar. Devon äger en revolver hon nyligen vann på poker, och ett gammalt jaktgevär.

ELLIE STEVENS (22 ÅR)

Dotter till Ethan och Eleanore Stevens. Ellie är gängets ledare, och den av dem som har lättast att prata med folk. Hon är van att ta ett stort ansvar, och att bli åtalad när hon ger order. Hennes uppväxt har gett henne goda färdigheter i hur man sköter en gård, och hon är en tuff förhandlare när det gäller affärer. Hennes kliché är "Den lugne ledaren", och hennes karaktärsdrag är "auktoritär" och "självssäker".

Beskrivning: Ellie är en rödhårig knockout. Hennes hår är långt, och hon har det utsläppt. Hon har ärvt sin mors vackra utseende, och sin fars gröna ögon. Ellie går klädd i praktiska kläder, som passar situationen, vilket ofta innebär skjorta och byxor, men aldrig hatt om hon kan undvika det. Ellie kan hantera skjutvapen, men går aldrig beväpnad.

STÄMNINGSTEXTER

För att få en filmstämning i äventyret, används stämningstexter. Dessa ska läsas upp för spelarna vid vissa tillfällen, enligt det som anges i äventyret.

Stämningstexterna kommer alltså att beskriva saker som händer på platser är rollpersonerna inte är, precis som i en film. Spelarna ska alltså få reda på mer om äventyret än deras rollpersoner, vilket

förhoppningsvis ska höja stämningen.

Rent praktiskt fungerar det så att äventyret pausar när en stämningstext ska läsas. SL visar en bild av det som händer (om vi lyckas få fram illustrationer tills detta ska spelas) eller en bild med texten "Under tiden...". SL läser sedan texten som hör till den scen som är aktuell. När det är klart fortsätter äventyret.

För att vi ska uppnå maximal effekt kring denna spelmekanism finns det några saker som måste tas i beaktande.

SL måste informera spelarna om att denne kommer att vid vissa tillfällen läsa stämningstexter. Dessa texter är menade att höja stämningen för spelarna, men det är viktigt att de inte blandar ihop detta med den information som rollpersonerna har tillgång till.

Stämningstexterna än inlagda mellan scenbyten, alltså där aktiviteten i äventyret går lite på sparlåga. Det är viktigt att SL inte låter spelarna rusa iväg i dessa scenbyten. Aktiviteten måste stanna upp, bilden/texten visas, och stämningstexten läsas. Därefter leder SL in spelarna i nästa scen.

INNAN DU BÖRJAR

Innan du börjar bör du självklart ha läst igenom äventyret ett par gånger så att du känner dig bekant med upplägget och innehållet.

När spelarna kommer in, se till att de sätter sig kring bordet i en halvcirkel framför dig. Dela sedan ut rollpersonerna från vänster till höger, och börja med Aaron och fortsatt sedan i bokstavsordning. På så sätt vet du alltid vilken spelare som kontrollerar vilken rollperson.

Det är viktigt att spelarna förstår att de inte ska sitta och jämföra sina rollpersoner. Om de börjar med det, ta tag i det och sätt stop för detta. Dela ut rollformulären och den korta introduktionen (Bilaga 1) till spelarna. Ge dem tio

minuter att bekanta sig med sina rollpersoner, och att kolla igenom färdigheter och utrustning. Försök få dem att presentera sig för varandra genom att berätta om sin rollperson och vad denne heter, men utan att använda speltermer. Förklara upplägget på *The Mexican Connection*. Det finns en prolog på www.rollspel.com. Spela den själva, det ger en massa mer info om vad som ligger bakom hela äventyret. Det de kommer att spela nu är Del 1, och den kommer att öppna vägen för resten av kampanjen, som är i fyra delar (plus prologen).

SCEN 1: ÄVENTYRET BÖRJAR

Börja äventyret med att läsa följande text för spelarna:

Det är en sen kväll, tidigt på våren. Ni har samlats i köket på Ellies och Chris gård, och ni har spelat otaliga rundor poker och pratat om kriget. Kriget som är på väg mot Georgia. Kriget som tagit så många människors liv. Men än så länge är de mullrande kano- nerna långt borta.

Ni värmer en till panna kaffe, och äter några smörgåsar till. Snart nog måste ni bege er hem, för att sova innan nästa dag gryr.

Men plötsligt hör ni en upprörd röst från storstugan. Sedan bryter ett revolverskott nattens tystnad. Det är nu upp till rollpersonerna vad de gör. Troligen rusar de in i storstugan, där de finner Ethan Stevens liggande i en blodpöl. Han har blivit skjuten i närheten av hjärtat, och blodet forsar ut på golvet.

Fönstret står öppet, och en rollperson som rusar fram till det kan se en figur klädd i sombrero hoppa upp på en svart häst, och rida iväg i natten. Om spelaren tänker på att fråga kan du berätta att rytta- ren rider söderut, mot Gaselle. Om någon spelare väljer att låta sin rollperson följa efter mörda-



ren, måste rollpersonen först hämta sin häst, sadla den, och först därefter ge sig iväg. Då är det för sent, och ryttaren har försvunnit i mörkret.

Ellie och Chris rusar troligen fram till sin far, men det finns inget att göra, han är död. Efter en kort stund kommer deras mor också in i rummet, och hon bryter ihop fullständigt. Någon av rollpersonerna måste ta hand om henne.

Om rollpersonerna letar igenom rummet kommer de att hitta en tavla med en landskapsbild från nånstans i Georgia. Tavlan har ramlat ned från väggen i tumultet, och bakom duken hittar rollpersonerna ett brev. Ge Bilaga 2 till spelarna. I Ethans hand finner man också övre vänstra hörnet på en karta.

LEDTRÅDAR

Det finns tre konkreta ledtrådar i denna scen.

SILHUETTEN I NATTEN

Silhuetten indikerar att det är en mexikan som utfört mordet, eller att mördaren var klädd som en mexikan. Oavsett vad, så är det

ganska uppseendeväckande klädsel i Gaselle. Mördaren red mot staden.

BREVET (SE BILAGA 2)

Brevet avslöjar något om vad som hände för sjutton år sedan, och det faktum att det var en stor mängd guld involverat. I brevet nämns Texas, och kriget 1847, vilket ytterligare tydliggör den mexikanska kopplingen. Brevet nämner också kartan, och det område som kartan beskriver.

KARTBITEN

Kartbiten visar en gruva, som heter Old Farley's Mine. Vid gruvan finns ett kryss. Resten av kartan saknas. Troligen fick mördaren med sig den när han flydde.

HUR SKA SCENEN SLUTA?

Den här scenen måste sluta med att rollpersonerna har hittat brevet, och läst det. De bör också ha hittat kartbiten i Ethans hand. Om de valde att förfölja skuggan i natten, måste de återvända till Stevens gård.

När de hittat brevet och avslutat jakten, visar du bilden och läser följande avsnitt:

Under tiden...

Molnen jagar över månens ansikte. En häst skritt sakta in i Gaselle. Endast ett fåtal lampor lyser i annars mörka hus. Ryttaren fortsätter mot stadens södra ände, omedveten om att han är iakttagen. En strimma ljus faller ut från ett fönster på hotellets andra våning, och bakom gardinerna skymtar en skugga. Sedan faller gardinerna på plats, och staden är åter mörk och öde.

SCEN 2: WHAT'S ALL THIS THEN?

Det finns inte så mycket rollpersonerna kan göra, förutom att vänta på nästa dag. De har fått reda på lite om bakgrunden till vad som hänt, men det kommer inte att hjälpa dem att hitta Ethans mördare. De tror också troligen att motivet var att få tag på kartan för att hitta guld. Ef-

tersom det är mycket pengar finns alltså flera drivkrafter för rollpersonerna; dels rättvisa, mördaren måste hittas, och dels en önskan att hitta guld. För att göra detta måste dem börja med en sak, att hitta Ethans mördare.

Det finns bara ett sätt att göra det, och det är genom att fråga en massa frågor.

De ledtrådar de har att gå på är att mördaren red mot Gaselle, och att han också hade sombrero. Det enda vettiga är alltså att rida till Gaselle.

Det finns självklart också en massa praktiska saker som måste tas om hand, men det sköter Eleonore. Om hon behöver hjälp vänder hon sig till rollpersonernas mödrar. Rollpersonernas uppgift är att prata med sheriffen, och att hitta mördaren. Om spelarna skulle tveka, och vill börja rollspela förtvivlade människor som snackar med doktorn, begravningsentreprenören, prästen och så vidare, kan du låta Eleonore ha ett passionerat utbrott där hon kräver att rollpersonerna hittar mördaren. Och låter henne sköta det andra. Det borde på spelarna på rätt spår igen.

GASELLE

Gaselle är en liten stad, själva stadskärnan har kanske ett par hundra invånare. Det finns självklart olika intressanta personer att prata med, men inte alla kommer att ha så mycket att säga. Jag ger en kort lista på de personer som spelarna troligen kommer att försöka prata med, men alla dessa har det gemensamt att de inte har så mycket att säga. Improvisera gärna en massa falska ledtrådar om du orkar.

Christopher Henderson (bagare)

George Stone (slaktare)

Allison Todd (barberare)

Richard och Ruth Boardman (driver pensionatet)

Agnes Witt (skvallerkärring, sitter utanför pensionatet)

Ephraim Potts (begravningsentreprenör)

Fader Lucas (präst)

SHERIFF JACKSON

Med största sannolikhet kommer rollpersonerna att uppsöka stadens sheriff. Berätta då att det de vet om honom är att han är en ganska korpulent, otrevlig och framför allt inkompetent sheriff. Mycket riktigt kommer han inte att ha någon information att ge rollpersonerna, och han bör också ge ett så dåligt intryck att spelarna inser att det inte är någon idé att vänta på att han får ändan ur vagnen, och hittar mördaren.

DOMARE BURLINGAME

När rollpersonerna lämnar sherifffkontoret stöter de ihop med domare Burlingame. Han är en genuint trevlig person, och ställer en massa frågor om vad som hänt, om de vet vem som gjorde det, om de vet varför det hände, och så vidare. Domaren har ingen information av värde, men lovar att försöka se till att sheriffen tar fallet på största allvar.

THEODORE ROCKWELL

Ted, som han också kallas, är bartender på Cotton Court, stadens enda saloon. Han kan berätta att det kom några mexikaner till stan häromdagen för att köpa förnödheter och annat. De sa att de var på genomresa. Ted kan också berätta att en mystisk man kom in på saloonen senare, och frågade om mexikanerna. Den mannen hade lång mörk rock, och svarta kläder. Han bor på hotellet i stan.

MOSES & MARTHA WASHINGTON

Detta strävsamma par driver stadens diversehandel. De kan berätta att två mexikanska män kom in i affären för två dagar sedan, och köpte proviant. De sa att de skulle göra några ärenden i trakten, och sedan skulle de rida hem till Mexiko igen. Martha beskriver dem som en gammal och tjock och en ung och smal.

GAMLE HOTCHKINS

Hotchkins är en stackars tiggare som bor i en tunna i utkanten av Gaselle. Han är ofta ute på nätterna och vandrar, och han såg hur en man klädd som en mexikan red genom staden i går natt, en stund efter midnatt. Mannen red genom stan, och red sedan söderut.

BORGMÄSTARE PATRICK FONTAINE

Efter att rollpersonerna varit i Gaselle en stund kommer Patrick Fontaine, borgmästaren, fram till dem. Han beklagar det som hänt, och säger att han gett sheriffen order om att starta undersökningarna. Han kallpratade lite, och frågar om rollpersonerna vet något om varför mordet skedde. Sedan beklagar han allt och säger att han ska låta sina mannar hålla ögonen öppna (Fontaine är inte bara borgmästare, han är även Gaselles rikaste plantageägare).

VEM VET MER?

Om rollpersonerna frågar om någon av de SLP de träffar om de vet vem som skulle kunna veta mer om vem som rör sig i trakten, dirigeras rollpersonerna till Brian Swenson, som bor lite utanför stan, söderut. Han brukar hålla koll på vad som händer i trakten, eftersom han bor på en kulle, och kan se ut över stora delar av Gaselle med omnejd. Den enda som inte kommer att berätta detta är Fontaine, som som inte känner till Swenson så bra.

DEN MYSTISKA MANNEN

När rollpersonerna har frågat runt en del i staden, har de egentligen fått reda på det mesta de behöver veta för att fortsätta äventyret. Men, om jag känner rollspelare, så kommer de att vara otroligt nyfikna på vem den mystiska mannen på hotellet är. Så därför tror jag att de kommer att försöka konfrontera honom. Även om inget egentligen tyder på att han har något med mordet att göra.

NATE THOMPSON



När rollpersonerna är klara i Gasselle, eller om de bestämmer sig för att uppsöka främlingen på hotellet, händer följande.

Främlingen stiger ut från hotellet, och går till saloonen. Om rollpersonerna låter honom vara, kommer de ändå att se hur han tittar på dem när han går över gatan. Sedan kommer han att sitta på saloonen en stund, äta lite och sedan gå tillbaka till hotellet. Från sitt fönster kommer han att följa rollpersonernas förehavanden så gott det går.

Om rollpersonerna väljer att konfrontera honom, vilket ligger helt i linje med t. ex. Aarons roll, kommer han att presentera sig som Nate Thompson. Han kommer att neka till alla anklagelser, och inte svara på några frågor. Han hävdar bestämt att han endast är på genomresa. Om rollpersonerna insisterar, kommer han att be dem att försvinna, och blotta sin revolver.

Det finns en risk att Aaron och de andra tycker att en revolverstrid så här i ett *Western*-äventyr är precis vad man ska göra, men det är det inte, inte i det här fallet. De andra rollpersonerna bör avstyra en sådan utveckling. Om de inte gör det är det bara att låta duellen ha sitt förlopp, och se vad som händer. Thompson är en **ERFAREN REVOLVERMAN** (se sidan 145 i *Western*, lägg till 10 på **VAPEN**, och 5 på **CHOCK**, **STRIDSVANA** och **FÄRDIGHETER**).

Efter duellen kan du notera -15 poäng i Idiotstraff för spelarna, och fortsätta äventyret med de som finns kvar.

LEDTRÅDAR

Det finns tre konkreta ledtrådar i denna scen.

DEN MYSTISKE MANNEN

Mannen är en självklar misstänkt, men rollpersonerna har inga bevis mot honom. Han har inte något med mordet att göra, utan är egentligen här för att försöka lista ut exakt vad som hände för sjutton år sedan.

MEXIKANERNA

Rollpersonerna vet nu att det finns mexikaner i trakten. De vet att främlingarna troligen finns att hitta söder om stan, om de inte hunnit ge sig iväg redan.

BRIAN SWENSON

Swenson har koll på vad som händer i trakten, och kanske kan berätta mer om mexikanerna.

HUR SKA SCENEN SLUTA?

Den här scenen måste sluta med att rollpersonerna gjort det de kan i staden, och lämnar den för att bege sig till Brian Swenson.

SCEN 3: BAKHÅLLET

Innan den här scenen påbörjas bör rollpersonerna listat ut att den enda som verkar kunna ge dem mer upplysningar om vilka som rör sig i trakten är Brian Swenson. Om spelarna inte förstår detta, eller om de inte ställer de frågor som behövs för att få reda på detta, så kan du låta någon SLP påpeka det för rollpersonerna.

Brian Swenson bor ungefär en timmes ritt från Gasselle, i sydlig riktning. Det är bara att följa vägen. Efter en halvtimme kommer rollpersonerna fram till en bro, som leder över den flod som också rinner genom Gasselle. Bron är en helt vanlig timmerbro, och ungefär trettio meter lång.

När den förste av rollpersonerna ridit halvvägs över bron, får spel-

arna slå varsitt **UPPMÄRKSAMHETSSLAG**. Om de lyckas så ser de en man som sitter uppe i ett träd på andra sidan, och som siktar på dem med ett gevär. Mannen är en **DESPERADO** (se sidan 145 i *Western*), och är beväpnad med ett Spencegevär. Om alla misslyckas med sitt slag, ser rollpersonerna inte mannen, och kan inte reagera på skottet.

Sekunderna efter att rollpersonerna upptäckt mannen, eller efter att de misslyckats med sitt **UPPMÄRKSAMHETSSLAG**, avfyrar han sitt första skott. Detta, och alla andra skott, är till för att skrämma rollpersonerna, och uppehålla dem en stund. Skytten kommer att försöka hålla rollpersonerna på andra sidan floden, och på bron. Han sitter i ett träd ungefär femtio meter från bron.

Det är nu upp till rollpersonerna att försöka ta sig ur knipan. De kan självklart fly tillbaka till staden, och skytten kommer då att försvinna från platsen, med fullgjort uppdrag. Hur de löser det hela är upp till spelarna, men följande bör tas i beaktning:

* Mannen sitter i ett träd ungefär femtio meter från bron

☉ Han har i stort sett full översikt över sin sida av flodbanken, och man måste göra en vid kringgående manöver för att komma runt honom. Det innebär att man måste simma över floden

☉ Om rollpersonerna stormar över bron skjuter mannen för att döda. Hans uppdrag är visserligen bara att fördröja rollpersonerna, men i det här fallet blir det skjuta eller skjutas.

☉ Skytten kommer att försöka uppehålla rollpersonerna i ungefär tjugo minuter. Efter detta flyr han från platsen.

LEDTRÅDAR

Om mannen flyr, kommer endast den första ledtråden att finnas på platsen. Om rollpersonerna lyckas

skjuta prickskytten, finns även resterande ledtrådar där.

CIGARRFIMP

Cigarrfimpen är endast halvrokt, vilket tyder på att mannen inte väntat så länge innan rollpersonerna dök upp. Märket är Georgia Premiere, ett ganska dyrt märke.

PRICKSKYTEN

Mannen är död. Han är en vit man, klädd i vanliga kläder, och är beväpnad med en revolver (Colt Marin) och ett gevär (som gick sönder när han ramlade ur trädet). Det finns inget på mannen som indikerar vem han är eller varifrån han kommer. Det finns inget som tyder på att mannen skulle varit mexikaner.

PENGAR

Bredvid mannen ligger en børs med 100 amerikanska dollar. Det är mycket mer än vad man skulle förvänta sig att en småskurk som detta skulle ha på sig. Troligen har han fått bra betalt för att stoppa rollpersonerna.

HÄSTEN

Hästen är brun, och har en helt vanlig sadel. Sadeln är märkt med initialerna TH.

HUR SKA SCENEN SLUTA?

Den här scenen måste sluta med att rollpersonerna undkommer prickskytten, och fortsätter mot Swensons gård.

SCEN 4: SWENSONS GÅRD

Swensons gård ligger högt uppe på en höjd en bit utanför Gaselle. Redan på avstånd ser rollpersonerna att något är fel. Rök stiger upp från taket, och i ett träd vid huset hänger en kropp och dinglar i vinden.

När rollpersonerna kommer fram bekräftas det de redan sett. Huset har fattat eld, och Brian Swenson hänger från ett träd alldeles bredvid huset. Om någon tar sig in i huset hittar de även Swensons fru, Charlotte, som har blivit skjuten.

Även hon är död. De hittar också en del leksaker, men kan inte hitta något barn.

Om rollpersonerna vill kan de ganska enkelt släcka elden.

Skulle rollpersonerna leta igenom hela gården, kommer de till slut att hitta Swensons son, Timothy, som gömt sig i familjens jordkällare. Hans mamma sa till honom att gömma sig redan när främlingarna red upp mot gården. Han är vettskrämd, och har vare sig sett eller hört något, förutom enstaka skott.

Han kan berätta för rollpersonerna att hans mamma ville att han skulle gömma sig för att de visste att det fanns mystiska främlingar i trakten. Hans pappa hade sett dem med egna ögon. Mexikaner, sa han att de var, och att de gömde sig vid gamle Trippers övergivna gård.

Medan rollpersonerna pratar med Timothy rider tre män från ett närliggande plantage in på gården. De hjälper rollpersonerna med att ta ordning på liken, och erbjuder sig också att ta med Timothy till plantaget där de arbetar (Hendersons plantage), och att varsko sheriffen.

Rollpersonerna är alltså fria att fortsätta som de vill.

LEDTRÅDAR

Det finns två ledtrådar på Swensons gård.

TIMOTHY

Timothy avslöjar var mexikanerna gömmer sig, nämligen vid Tripper's Corall. Gården är välkänd i trakten eftersom det ska spöka där, och rollpersonerna har tillbringat ett flertal nätter där som barn, då de berättat spökhistorier för varandra.

CIGARRFIMPAR

Även här hittar rollpersonerna cigarrfimpar, av märket Georgia Premiere. De hittar två stycken. Denna ledtråd kopplar samman prickskytten med de personer som mördade Brian och Charlotte Swenson.

HUR SKA SCENEN SLUTA?

Scenen ska sluta med att rollpersonerna sitter upp och rider mot Tripper's Corral. Det är ingen idé att vänta på sheriffen, utan de måste ta saken i egna händer om inte Ethans mördare ska undkomma.

När rollpersonerna sitter upp, läser du följande avsnitt:

Under tiden...

Skotten dånar, och kulorna viner genom luften. Tripper's Corral har stått tom i flera år, men nu utkämpas en strid på liv och död. Från huset hörs enstaka revolverskott. Fyra män har omringat huvudbyggnaden, och de fingrar nervöst på sina gevär. Då och då sticker de upp huvudet och slänger iväg ett skott.

SCEN 5: GUNFIGHT AT TRIPPERS CORRAL

När rollpersonerna når Trippers Corral, hamnar de mitt up i en eldstrid. Mexikanerna har barrikaderat sig inne i huset, utanför ligger fyra män bakom diverse skydd och skjuter vilt mot försvararna. Rollpersonerna kommer att höra skotten från eldstriden långt innan de närmar sig gården.

Framför huset ligger en död mexikaner, och en av de fyra anfallarna är sårad. De väntar sig inte att någon ska dyka upp, och det är därför enkelt gjort att överraska dem. De är DESPERADOS (se sid 145 i *Western*).

Vad som däremot inte är så enkelt är att ta dem levande. De kommer att skjuta mot alla som närmar sig, oavsett om det är mexikaner eller rollpersoner. Männen är samma som mördade Swensons, och har inga som helst avsikter att bli tillfångatagna.



MEXIKANERNA

Mexikanerna som har barrikaderat sig i huset kommer att försöka hjälpa rollpersonerna att besegra de andra anfallarna, i hopp om att sedan, i kaoset som följer, kunna fly.

Men tyvärr visar sig detta vara en dålig strategi för dem. En efter en har de fallit för anfallarnas kulor, och nu det bara finns två kvar.

De bestämmer sig för en desperat strategi. När rollpersonerna lyckats besegra de andra anfallarna, eller när de bara har en kvar att besegra, rusar de två överlevande mexikanerna ut ur huset. Den förste är en fetlagd äldre man klädd i färggranna kläder, ett brett patronbälte slängt över axeln, och en stor vit sombrero. Han stannar utanför dörren, och med en revolver i vardera handen börjar han skjuta mot rollpersonerna. Om någon av de andra anfallarna är i livet faller denna offer för kulorna från mannens revolver. Han är en **REVOLVERMAN** (se s. 145 i *Western*). Strax efter att mannen börjar skjuta springer en slank, svartklädd mexikan ut genom dörren, och rusar mot stallet, som ligger

en bit längre bort. Den svartklädde mexikanen bekymrar sig inte om rollpersonerna utan är endast inställd på att nå sin häst i stallet.

Troligen kommer rollpersonerna att försöka oskadliggöra den äldre mexikanen och rusa mot stallet. De kan försöka träffa den flyende mexikanen, men detta är svårt eftersom den äldre mannen skjuter med två revolverar mot dem. När revolverarna är tomma, kastar han dem ifrån sig och drar fram en ny revolver. När den är tom, börjar han ladda om.

När de närmar sig stallet öppnas dörrarna sakta, och den siste mexikanen kommer gående ut på gården. Hästarna är döda, dödade av de andra männen. Det finns inget annat att göra än att konfrontera rollpersonerna.

Då inser rollpersonerna att revolvermannen är en ung kvinna. Hon är klädd som en traditionell mexikansk revolverman, men är inte äldre än kanske tjugofem år. Hennes namn är Conchita Fernandez.

Hon stannar på respektfullt avstånd från rollpersonerna, och läg-

ger sin högra hand på sin revolver. Med blicken försöker hon utmana Aaron, om han fortfarande står på benen, men Devon går också bra.

På bruten engelska förklarar kvinnan att hon dödade Ethan Stevens, det var en hämnd för att han dödade hennes far för sjutton år sedan. Nu ger hon rollpersonerna en chans att få hämnd på en gång. Meningen är att det ska bli en riktig duell, med två duellanter som stirrar varandra i ögonen, och som till slut bryter ihop och drar sina revolverar i desperat förhoppning om att de är snabbast.

HUR SKA DETTA SLUTA?

Det finns flera olika sätt som detta kan sluta på. Jag beskriver de fyra troligaste, och om det skulle vara så att någon spelargrupp hittar på något annat, måste SL extrapolera från dessa fyra.

Om rollpersonerna...

• VÄGRAR DUELLERA

Conchita skrattar hånfullt, och rusar in i stallet. Där hoppar hon upp på sin svarta hingst, och rider snabbt bort från Tripper's Corall. Kartan försvinner med henne.

CONCHITA FERNANDEZ**• FÖRLORAR DUELLEN**

Conchita förväntar sig att rollpersonerna ska låta henne gå. Hon beklagar det som hänt, men hämnden är hennes. Hon vänder sig om och går in i stallet, där hon hoppar upp på sin hingst och rider iväg. Kartan försvinner med henne.

• SKJUTER VILT

Om rollpersonerna inte vill duellera och inte vill släppa iväg Conchita, kan det hända att de helt sonika öppnar eld mot henne. I så fall försvarar hon sig så gott det går, tills hon stupar. Detta är ett mycket tråkigt slut, och de grupper som väljer detta får automatiskt -10 poäng i Idiotstraff. Nån känsla för Western-stämning tycker jag att man kan kräva av folk. Fortätt till *Hur ska scenen sluta?*

• VINNER DUELLEN

Conchita faller bakåt, och tappar sin revolver. Hennes blod fläckar marken, och hon lyfter svagt sin vänstra hand mot rollpersonerna. Fortätt till *Hur ska scenen sluta?*

HUR SKA SCENEN SLUTA?

Antingen slutar scenen med att spelarna har släppt iväg Conchita, eller att hon ligger döende på marken framför dem.

CONCHITA UNDKOMMER

Rollpersonerna har släppt iväg sin fars mördare. De står vid Tripper's Corall, och ser hennes silhuett försvinna mot horisonten. När detta

händer, läser du följande avsnitt:

Snart blir hon ett dammoln mot horisonten...

Ryttaren försvinner bort, och med henne svaren på era frågor. Hur ska ni nu få veta vad som hände? Hur ska ni nu få veta varför Ethan Stevens dödade kvinnans far? Och vilka var männen som mördade Brian Swenson? Vem skickade dem? Det finns många frågor, men inte lika många svar. Men en sak är säker, spåren leder söderut, mot Mexiko.

SLUT

CONCHITA DÖR

Rollpersonerna har på ett eller annat sätt lyckats besegra Conchita. Om deras skott inte träffade allvarligt nog för att orsaka en dödlig skada, visar det sig att hon var skadad redan innan, skjuten i bröstkorgen. Conchita är döende. När detta händer, läser du följande avsnitt:

Kvinnan sträcker fram en darrande hand mot er...

Med svag röst försöker hon göra sig hörd, och ni skyndar fram. Hennes blod färgar marken röd, och ni ser att hon är döende. Hon lyfter huvudet, och med svag röst varnar hon er.

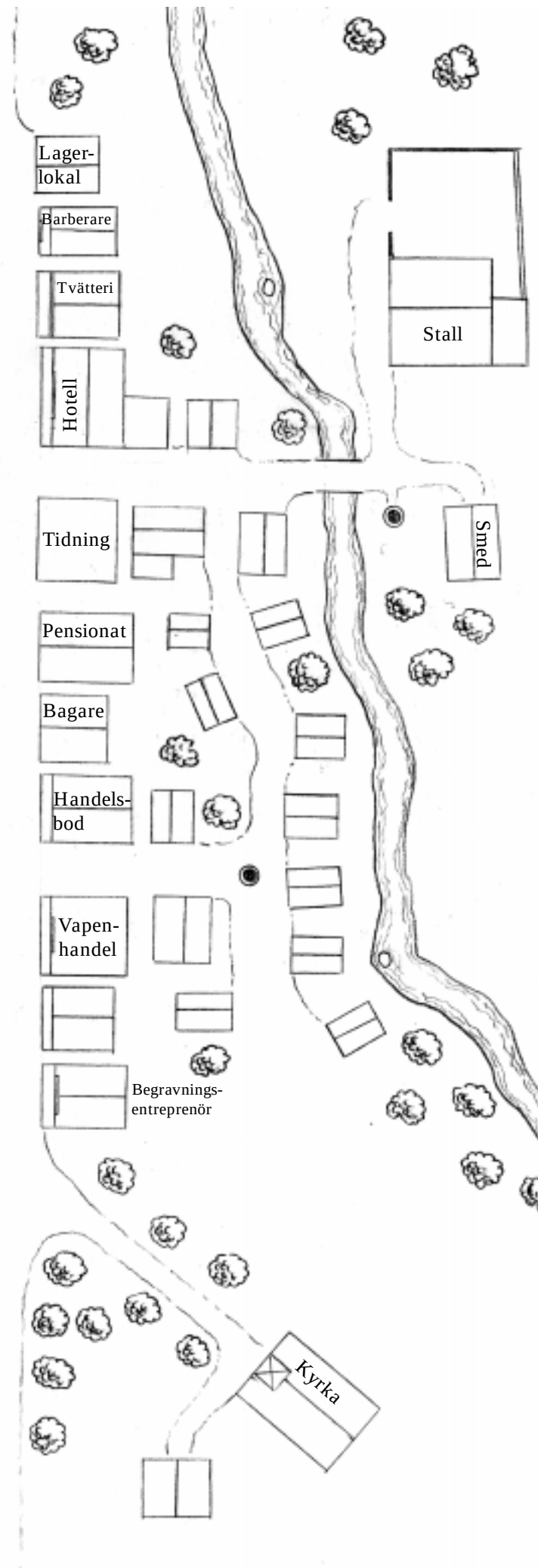
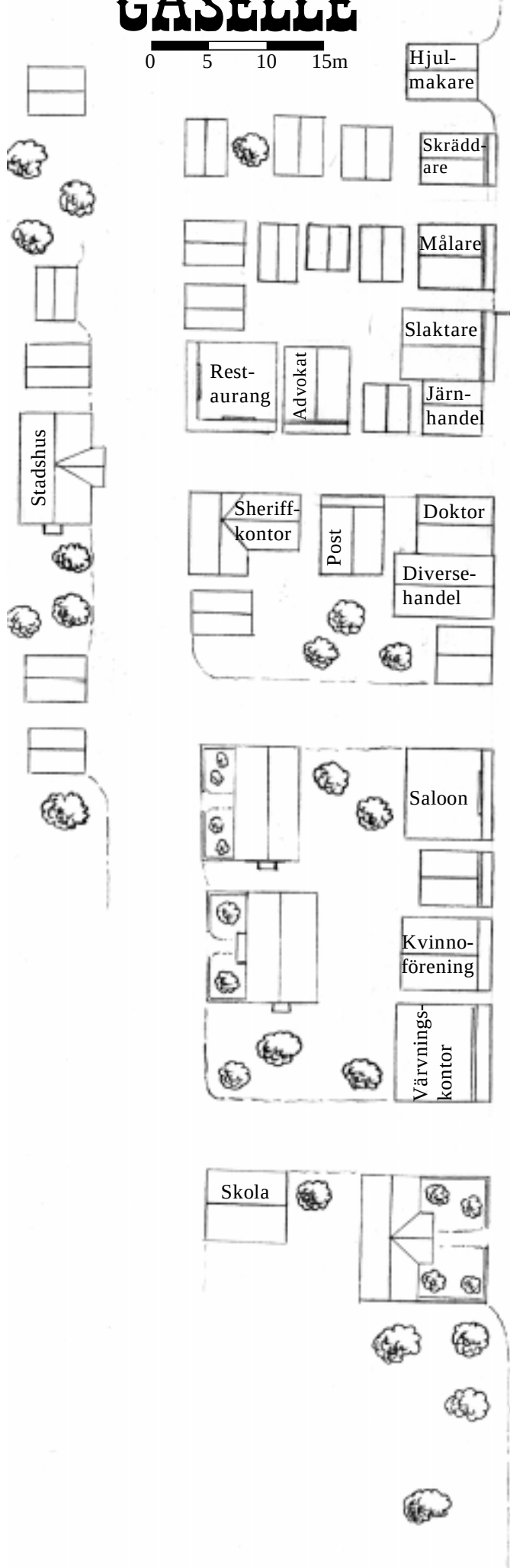
- Detta är bara början. En annan... är ute efter... guldets. Ta kartan... ur min ficka. Hitta guldets innan han gör det... det tillhör er nu... Kvinnan suckar, och hennes huvud sjunker tillbaks mot marken. Hon är död.

I hennes ficka hittar ni kartan, invikt i ett tygstycke. Kanske kartan kan hjälpa er att få svar på era frågor. Varför dödade Ethan Stevens kvinnans far? Vilka var männen som mördade Brian Swenson? Vem skickade dem? Det finns många frågor, men inte lika många svar. Men en sak är säker, spåren leder söderut, mot Mexiko.

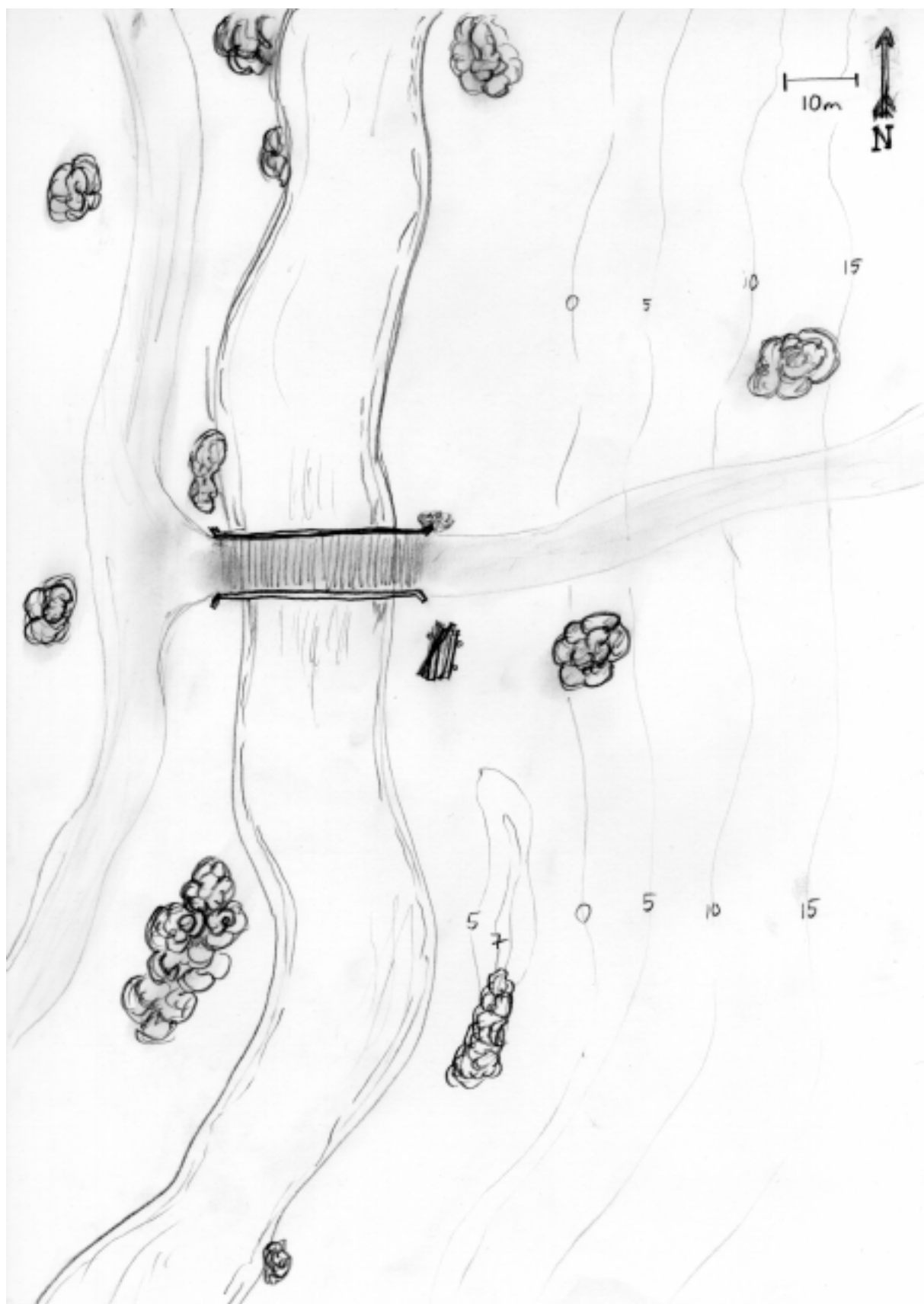
SLUT

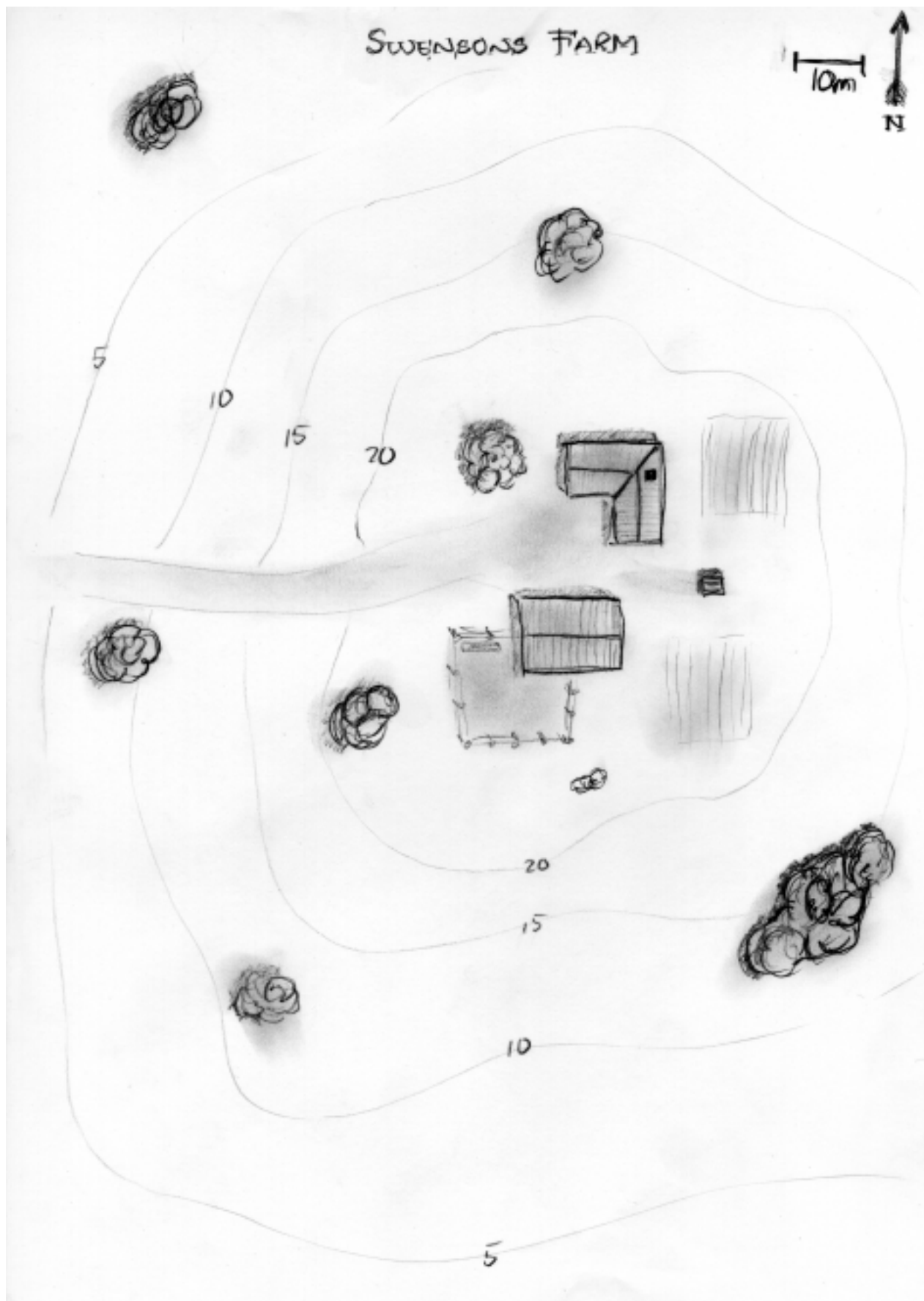
GASELLE

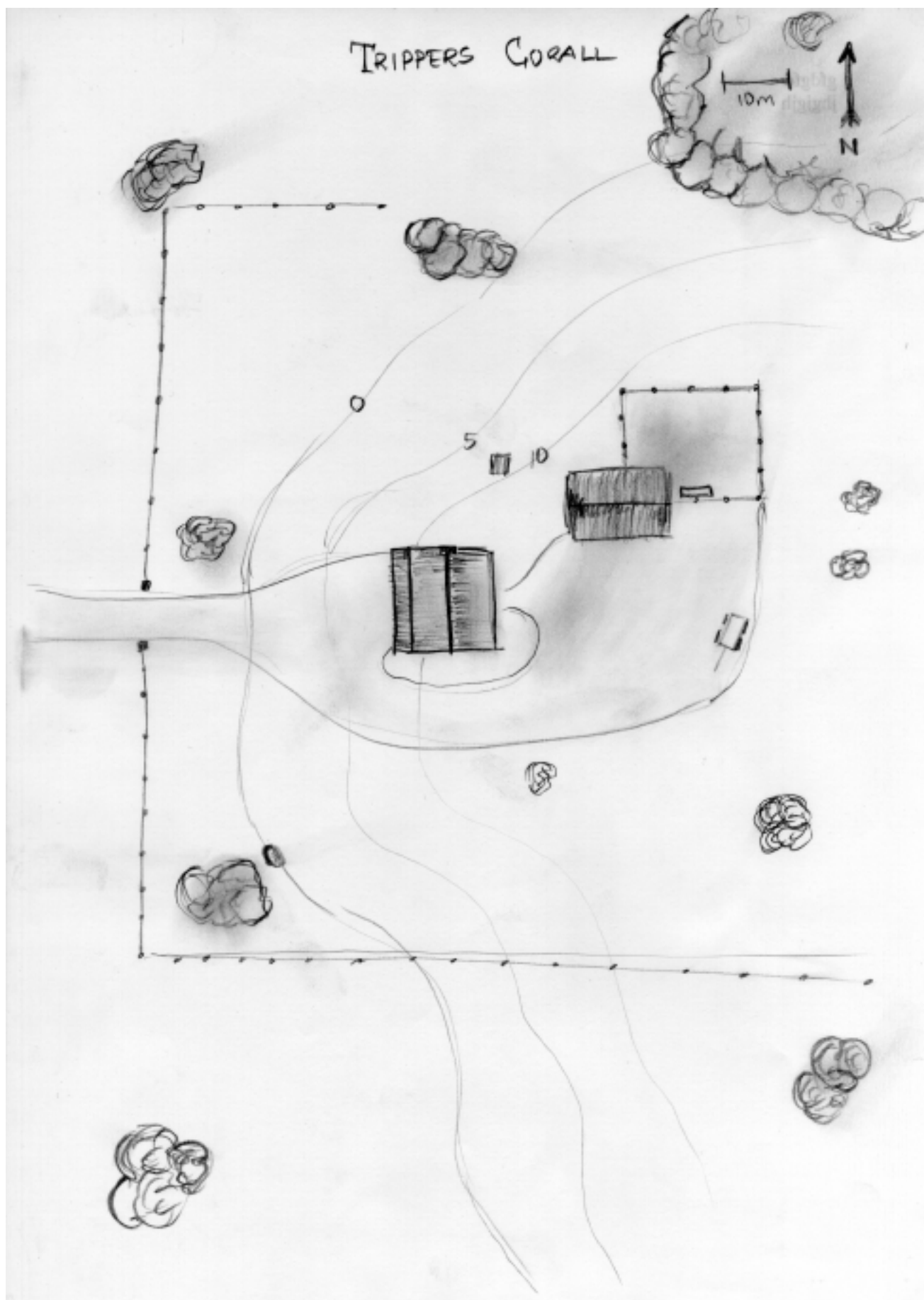
0 5 10 15m



ÖVERFALLET VID BRON







BILAGA 1: INTRODUCTION TILL ROLLPERSONERNA

Gaselle är en liten sömnig stad i Georgia. En tråkig stad, inte särskilt stor, kanske bara ett par hundra invånare i staden, och några hundra till boende runt omkring.

Runt staden ligger några stora plantage, där de rika plantageägarna odlar bomull. Howarts plantage är störst, men borgmästare Fontaine är nog ändå den rikaste av bomulls-lorderna.

Vanligast är nog ändå de små gårdarna, där man odlar vad man kan, för att överleva. Det finns ett femtiotal sådana runt Gaselle.

Gaselle är er hemstad.

Ni har växt upp på några av de minsta gårdarna, och livet har inte varit lätt för er. Missväxt och brist på arbetare har alltid varit problem, och era föräldrars gårdar är de fattigaste i Gaselle.

GÄNCET

Ni hänger ihop i ett gäng. Ni har växt upp tillsammans, och är oskiljaktiga vänner. Aaron och Chris är yngst, men mest högljudda. Brett är den som arbetar mest av alla, och Devon den som alltid hamnar i trubbel. Ellie är ledaren, den som reder ut alla problem, och som håller ordning på de yngsta hetsporrarna.

Redan era fäder kände varann. På sätt och vis var det kanske det som gjorde att er uppväxt blev som den blev. För sjutton år sedan red de ut för att söka lyckan söderut, och den enda som återvände var Ethan Stevens, Ellies och Chris far. Under alla dessa år har han vägrat att berätta vad som hänt, det enda ni och era mödrar vet är att något fruktansvärt hände, och att endast Ethan överlevde.

Hemligheten har kastat sina skuggor över era liv, och ni vet inte om ni någonsin kommer att få klarhet i vad som hände era fäder...

BILAGA 2: BREVET

Brevet är skrivet med Ethan Stevens handstil. Det är en ganska osammanhängande text, men vissa bitar är mer tydliga än andra.

... år 1847, då Texas och Mexiko låg i krig, red jag, Charles, Peter och Felmore söderut för att söka lyckan. Vi visste då inte att det enda vi skulle finna var död och olycka...

... vid vadstället stoppade vi vagnarna, och Dave och Felmore lyfte över kistan med guldets till vagnen med vapnen... många män dog...

... vi flydde längs Dead End Canyon, och med hjälp av kartan Sanders gav oss lyckades vi hitta ut ur labyrinten...

...förräderi. Någon av oss... förföljda... vi flydde ner i gruvan... endast jag tog mig ut igen...

... att kunna återfinna guldets har jag ritat en karta, som visar vägen från Dead End Canyon till gruvan... utan kartan är guldets för evigt förlorat...

HARTAN

